Krzysztof Kopczyński
Instytut Polonistyki Stosowanej
Uniwersytet Warszawski

Interaktywny film dokumentalny – historia i perspektywy rozwoju

Słowa kluczowe: interaktywność, interaktywny film, interaktywny film dokumentalny, cyfrowe technologie interaktywne, żyjący dokument

Key words: interactivity, interactive film, interactive documentary, digital interactive technologies, living documentary

W ostatnim drukowanym na papierze zeszycie kwartalnika europejskich dokumentalistów „DOX" Suvi Andrea Helminen opublikowała artykuł o Gloriannie Davenport. Nazwała ją „jedną z wczesnych pionierek interaktywnego dokumentu". Pracująca od 1977 roku w Massachusetts Institute of Technology jako wykładowczyni filmu, dokumentalistka i montażystka G. Davenport w 1987 roku założyła tam zespół badawczy pod nazwą The Interactive Cinema Group (działający do 2004 roku, następnie przekształcony w Media Fabrics Group), którego celem było ustalenie, w jaki sposób obliczenia (ang. *computation*) mogą kształtować przyszły film fabularny i dokumentalny. W tym czasie pisała: „Interaktywne kino odzwierciedla tęsknotę, by kino stało się czymś nowym, czymś bardziej złożonym, bardziej intymnym, jakby w rozmowie z publicznością"[1]. Dzieliła się w ten sposób marzeniem, którego wcześniejsze kino nie umiało – jej zdaniem – spełnić. Definicja interaktywności nie była jeszcze wówczas dookreślona. Dopiero w 2004 roku Eric Zimmerman stworzył typologię, która ma zastosowanie do dziś, wyróżniając interaktywność poznawczą, funkcjonalną i eksplicytną, a także metainteraktywność. Pierwsza z nich to „[...] zaangażowanie w dzieło na poziomie interakcji psychologicznych, emocjonalnych, hermeneutycznych i semiotycznych". Druga „[...] zachodzi na poziomie materialności dzieła", dotyczy decyzji *stricte* technicznych, których obszar dostępny widzowi, zwłaszcza w epoce przedcyfrowej, był niewielki[2]. Inaczej mówiąc, są to reakcje widza na dzieło niewymagające ingerencji lub ograniczające ją do decyzji odnoszących się do technicznych warunków odbioru, na przykład ustalania wielkości ekranu, wyboru palety barw, poziomu dźwięku, a także pomijania fragmentów dzieła, co w czasach dystrybucji filmów na kasetach

[1] S.A. Helminen, *Glorianna Davenport. An Interactive Pioneer*, „DOX. European Documentary Magazine" 2014, z. 103, s. 22; [online] <https://www.media.mit.edu/groups/interactive-cinema/overview/>, dostęp: 30.03.2017 [jeśli nie zaznaczono inaczej, teksty anglojęzyczne podaję we własnym tłumaczeniu – K.K.].

[2] Zob. R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010, s. 162–163.

VHS osiągało się poprzez przewijanie. Niekiedy przybierają one charakter interpretacji, zawsze zaś należą do sfery doskonale znanej badaczom zjawiska odbioru i nienazywanej interaktywnością. Ich spektakularnym praprzykładem może być legendarna ucieczka z kina widzów *Wjazdu pociągu na stację w La Ciotat* braci Lumière.

Program zespołu Davenport dotyczył interaktywności eksplicytnej (wyraźnie sformułowanej), określonej (można też powiedzieć: ograniczonej) „[…] jedynie przez wybory i procedury zaprojektowane w ramach dzieła", umożliwiającej odbiorcy wpływ na kształt dzieła i sytuującej się, inaczej niż dwie poprzednie, wewnątrz dzieła[3]. I choć podobne zamierzenia były znane kinu od dawna, przynajmniej od czasów Kuleszowa[4], dopiero nowe media dostarczyły widzowi – uczestnikowi interaktywnego procesu – narzędzi pozwalających na rzeczywistą aktywność w tej dziedzinie. Lev Manovich uznał nawet, że te narzędzia są narzucone w sposób tak dominujący, że używanie pojęcia „interaktywność", jako zbyt pojemnego, nie ma sensu[5]. Wreszcie w 2006 roku Henry Jenkins zdefiniował interaktywność jako „[…] potencjał nowych technologii medialnych (lub tekstów wyprodukowanych przez te media) do reagowania na konsumenckie sprzężenie zwrotne"[6]. Autor *Kultury konwergencji* nie odwoływał się do pracy E. Zimmermana, jednak interaktywność, o której pisał, spełniałaby warunki interaktywności eksplicytnej. Charakterystyczne jest też, że w cytowanej definicji H. Jenkins wymienił na pierwszym miejscu potencjał technologii, a dopiero potem potencjał dzieła. Wprawdzie należne miejsce w obszarze sztuki filmowej przyznali technologii już David Bordwell i Kristin Thompson[7], niemniej jednak opozycja: sztuka filmowa – technologia (a także: sztuka filmowa – produkcja filmowa) w dalszym ciągu istnieje w dyskusjach profesjonalistów. W wypadku interaktywnego dokumentu kwestia ta staje się bardziej skomplikowana (ale jest to komplikacja twórcza), ponieważ dodatkowym punktem odniesienia jest rzeczywistość, której granice stale się przekracza. Refleksja badaczy musi zatem uwzględniać status dzieła, rzecz jasna zupełnie inny niż przynależny filmowi tradycyjnemu – deklarowała w 2016 roku Sandra Gaudenzi, autorka rozprawy doktorskiej na temat dokumentu interaktywnego, profesor London College of Media, popularna wykładowczyni, producentka i konsultantka:

> Nie postrzegam technologii interaktywnej jako narzędzia, lecz jest ona dla mnie procesem wprowadzającym zmiany kulturalne, estetyczne i polityczne. W tym kontekście interaktywne filmy dokumentalne nie tylko przedstawiają rzeczywistość za pośrednictwem mediów cyfrowych; modelują ją, milcząco prezentując widzom nową umowę, zachęcając ich do „uczestnictwa". Aktywnie

---

[3] Tamże.

[4] P. Kletowski, *Interaktywne kino*, w: *Encyklopedia kina*, red. T. Lubelski, Kraków 2003, s. 436.

[5] L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Warszawa 2006, s. 129.

[6] H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 255.

[7] D. Bordwell, K. Thompson, *Film jako sztuka: kreatywność, technologia i biznes*, w: tychże, *Film Art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, tłum. B. Rosińska, Warszawa 2014, s. 2–37. Pierwsze amerykańskie wydanie książki ukazało się w 1988 roku.

uczestnicząc w projekcie, użytkownik, dokument i świat łączą się łańcuchem przyczyny i skutku, łańcuchem zmian. Interaktywne filmy dokumentalne stają się żywymi istotami: mają swoje zachowania, zależą od jednostek zewnętrznych i zmieniają się w czasie. Staje się to fascynujące: tak jak w wypadku każdej żyjącej istoty bardziej interesujące jest spojrzenie na to, co interaktywne dokumenty mogą zrobić, niż próba wyjaśniania, co mogą oznaczać[8].

Jak się wydaje, zachwyt S. Gaudenzi znacznie wykracza poza zwykłe uwarunkowania psychologiczne twórców. Jest ona także silnie związana z technologią, wytyczającą drogę i umożliwiającą realizację celów.

Kiedy Davenport tworzyła swój zespół, miała za sobą doświadczenie realizacji interaktywnego filmu dokumentalnego będącego jedną z najwcześniejszych szeroko zakrojonych prób w tej dziedzinie. Wspólnie z legendarnym operatorem *direct cinema*[9] Richardem Leacockiem pracowała w latach 1982–1986 nad linearnym i interaktywnym dokumentem *New Orleans in Transition*[10], ukazującym przemiany, jakie zaszły w Luizjanie w związku z Wystawą Światową EXPO 1984, jedyną w historii, która ogłosiła bankructwo jeszcze podczas trwania ekspozycji. Dwoiste podejście do tematu było wywołane przekonaniem, że realizując tradycyjny, linearny film, dokumentalista nieuchronnie traci szansę na przedstawienie publiczności wielu kwestii, które pozostają poza zasadniczą strukturą narracyjną dzieła. Nagrane materiały – zwykle kilkadziesiąt godzin – trafiają w najlepszym wypadku do archiwum, a mogłyby one przecież rozszerzyć perspektywę odbioru widza.

Dokumentalistka wystąpiła o sfinansowanie tak zakrojonego przedsięwzięcia do National Endowment for the Arts (NEA). Wspomina to w taki sposób: „Wniosek o grant mówił szczegółowo, że powstanie film linearny i jego wersja interaktywna. NEA tak naprawdę nie rozumiała, czym będzie film interaktywny, ponieważ nikt takiego filmu wcześniej nie zrobił”[11]. Mimo to dotacja została przyznana i dzięki niej powstał trzygodzinny film dokumentalny oraz sześć trzydziestominutowych materiałów, których zawartość opisano za pomocą indeksów. Dostęp do nich można było jednak uzyskać tylko za pomocą jedynego komputera z unikatowym oprogramowaniem, na którym je umieszczono. Znajdował się on w Massachusetts Institute of Technology i tam autorka projektu przeprowadzała ze studentami zajęcia, na których najpierw oglądali oni film, a potem pogłębiali wybrane przez siebie wątki, odwołując się do dodatkowych materiałów. Jej zdaniem bardzo wzbogaciło to ich dyskusję nad budzącą wtedy w USA wiele emocji historią wystawy w Luizjanie, widzianą w szerokim kontekście społecznym.

---

[8] S. Gaudenzi, *The Living Documentary*, [online] <http://docubase.mit.edu/playlist/the-living-documentary/>, dostęp: 30.03.2017.

[9] Na temat kina bezpośredniego, jak tłumaczy termin *direct cinema* Mirosław Przylipiak, zob. M. Przylipiak, *Kino bezpośrednie*, t. 1: *1960–1963*, Gdańsk 2008; tenże, *Kino bezpośrednie*, t. 2: *1963–1970. Czas autorów*, Gdańsk 2014; tenże, *Kino bezpośrednie*, t. 3: *1963–1970. Między obserwacją a ideologią*, Gdańsk 2014.

[10] *New Orleans in Transition, 1983–1986* (1987), reż. Glorianna Davenport.

[11] S.A. Helminen, dz. cyt., s. 23.

Interaktywność *New Orleans in Transition* była bardzo ograniczona, ale warto przywołać ten przykład, ponieważ pokazuje on – w sytuacji, gdy technologie aktywnego odbioru znajdują się jeszcze na wstępnym etapie – że grupie twórców związanych z najlepszą amerykańską uczelnią techniczną bliska była idea rozszerzenia zakresu udziału widza w procesie recepcji o możliwość współdecydowania o ostatecznym kształcie dzieła, w tym przypadku dodatkowych przekazów, uzupełniających gotowy i dostępny w integralnej wersji film dokumentalny. Cel określony w ten sposób jest aktualny 30 lat później, w ogólnym zarysie nie zmienia się też relacja odbiorcy i dzieła, które traci integralność, stając się materiałem do mniej lub bardziej skomplikowanych przekształceń i uzupełnień wynikających z pracy widza – uczestnika twórczego procesu. Nie oznacza to jednak spełnienia przepowiedni o końcu tradycyjnego filmu, wygłaszanych, czasem z dużym przekonaniem, a nawet emfazą, przez teoretyków i twórców nowych mediów na przełomie stuleci. Jednoznacznie brzmiał w 1996 roku sąd L. Manovicha:

> Kino, będące najważniejszym sposobem reprezentowania świata w XX wieku, ma być zastąpione przez media cyfrowe: numeryczne, obliczalne, symulowane. Jego historyczną rolą było przygotowanie nas do komfortowego życia w dwuwymiarowych symulacjach ruchomych. Odegrawszy tę rolę dobrze, kino opuszcza scenę. Włącza komputer[12].

Dziś jednak wiemy, że nic takiego nie nastąpiło. Zarówno film interaktywny, jak i film tradycyjny istnieją na rynku w formach niezagrożonych. Podobnie jest w wypadku relacji: film – gra wideo, a ta jest przecież o wiele potężniejsza niż film interaktywny[13]. Powstające w tych obszarach dzieła niekiedy uzupełniają się, ale często nie ma między nimi żadnego związku.

Przytoczony powyżej pogląd na temat zastąpienia mediów tradycyjnych przez media cyfrowe Manovich sformułował w czasach, gdy kino i film zaczynały *nolens volens* określać swoją relację z rzeczywistością wirtualną. Proces dochodzenia do naukowego opisu tej relacji przedstawia i analizuje Ryszard W. Kluszczyński. Uznaje on interaktywność za najważniejszą cechę cyberkultury i jedną z najważniejszych cech rzeczywistości wirtualnej – obok transformacji dzieła, interakcji: dzieło – odbiorca w czasie rzeczywistym, immersji (zanurzenia) w świecie wirtualnym i teleobecności, czyli doświadczenia przebywania w środowisku innym niż to, w którym znajduje się ciało odbiorcy[14]. Wprawdzie wśród przykładów analizowanych przez R.W. Kluszczyńskiego nie ma filmów dokumentalnych, jednak formułowane przez niego wnioski mają zastosowanie

[12] L. Manovich, *Cinema and Digital Media*, w: *Perspectives of Media Art*, red. J. Shaw, H.P. Schwarz, Ostfildern 1996, [online] <http://manovich.net/content/04-projects/008-cinema-and-digital-media/06_article_1995.pdf />, dostęp: 30.04.2017.

[13] M. Filiciak, *Film jako zdarzenie wizualne. Relacje kina i innych mediów w epoce cyfrowej – przypadek gier wideo*, w: *Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa*, red. A. Gwóźdź, Warszawa 2010, s. 369–370.

[14] R.W. Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Kraków 2002, s. 222–223.

także do tego rodzaju filmowego, szczególnie gdy dotyczą relacji: film – rzeczywistość, a także film interaktywny – rzeczywistość wirtualna.

Rozwój filmu interaktywnego był jednym z aspektów opisanego wyżej zjawiska, w pewnym jednak tylko sensie. Należy bowiem zauważyć, że film interaktywny nie spełnia kryteriów definicji filmu. Oczywiście spory o kształt tej definicji ciągle trwają, zmieniają się też uwarunkowania zewnętrzne mające na nią wpływ. Polski Instytut Sztuki Filmowej głosi jednak zgodnie z prawem europejskim (i z polskim), że:

> Filmem jest utwór dowolnej długości, w tym utwór dokumentalny lub animowany, **złożony z serii następujących po sobie obrazów z dźwiękiem lub bez dźwięku, utrwalonych na jakimkolwiek nośniku umożliwiającym wielokrotne odtwarzanie**, wywołujących wrażenie ruchu i składających się na oryginalną całość, wyrażającą akcję (treść) w indywidualnej formie, a ponadto, z wyjątkiem utworów dokumentalnych i animowanych, *przeznaczony do wyświetlania w kinie jako pierwszym polu eksploatacji w rozumieniu przepisów o prawie autorskim i prawach pokrewnych*[15] [podkr. moje – K.K.].

W definicji tej kursywą zaznaczam element dziś już dosyć staroświecki – ale zgodny z interesem kina rozumianego jako sala projekcyjna dla wielu widzów – podkreślam natomiast wymagania, którym nie czyni zadość film interaktywny. Kwestię tę można by uznać za drugorzędną, gdyby nie to, że twórcy filmu interaktywnego nie mogą korzystać z dotacji publicznych przeznaczonych na produkcję filmową, stając do konkurencji z filmami tradycyjnymi. Ograniczyło to bardzo, jak się wydaje, rozwój produkcji interaktywnej w Europie w pierwszym piętnastoleciu XXI wieku. Obecnie sytuacja nieco się zmienia, na przykład Program Kreatywna Europa wspiera działania na rzecz filmowej – także dokumentalnej – interaktywności (seminaria, warsztaty, festiwale, rozwój projektów)[16]. Wynika to po części ze zrozumienia, jak ważną rolę w rozwoju współczesnych mediów odgrywa rynek gier wideo, na którego pograniczu – być może między nim a rynkiem filmowym – sytuuje się o wiele mniejszy od nich rynek filmów interaktywnych. Rynek gier wideo jest obecnie najszybciej rozwijającym się rynkiem w tym obszarze. Z szacunków wynika, że w latach 2016–2020 jego wartość wzrośnie w Polsce o 35% (podczas gdy w świecie o 27%)[17]. Związki gier wideo z filmem i potrzeba działań na rzecz zbliżenia obu rynków, również w sensie formalno-prawnym, są dziś oczywiste. W dalszym ciągu jednak instytuty filmowe nie mają prawa finansować produkcji interaktywnej, potrzebne są wobec tego inne, na razie mniej wydzielone w sensie prawnym źródła[18].

[15] Ustawa z dnia 30 czerwca 2005 roku o kinematografii (Dz.U. 2005, nr 132, poz. 1111), [online] <https://www.pisf.pl/files/dokumenty/informacje_prawne/ustawa_o_kinematografii_tekst_ujednolicony.pdf>, dostęp: 30.04.2017. Zob. też K. Klejsa, *„A film like thing", czyli o tym, jak zjawiska filmopodobne utrudniają odpowiedź na pytanie: „Co to jest film?"*, w: *Kino po kinie…*, s. 33–59.

[16] Kreatywna Europa, [online] <http://kreatywna-europa>, dostęp: 30.04.2017.

[17] *Perspektywy rozwoju branży rozrywki i mediów w Polsce 2016–2020*, [online] <http://www.pwc.pl/pl/publikacje/2016/entertainment-and-media-outlook-2016-2020-polska-perspektywa-pwc.html>, dostęp: 30.04.2017.

[18] Zagadnieniu współpracy filmowców i producentów gier wideo w Polsce była poświęcona konferencja „Game Story II – między filmem a grą", która odbyła się 11 kwietnia 2017 roku

Pisanie o sztuce interaktywnej jest często domeną badaczy, którzy są jednocześnie praktykami, tak jak cytowany już Kluszczyński – na co zwraca uwagę Andrzej Pitrus w recenzji książki *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*[19] – czy, w przypadku dokumentu, analitycy skupieni wokół Gaudenzi. Na konferencjach poświęconych dokumentowi interaktywnemu, które odbywają się na festiwalach (z największym natężeniem od 2009 roku, kiedy to taką konferencję zorganizowano na International Documentary Filmfestival Amsterdam, uważanym za najważniejszy festiwal dokumentalny na świecie), również głównie praktycy wygłaszają referaty i prowadzą dyskusje branżowe. Zmniejsza to trochę dystans między refleksją badawczą i „uciekającym" przedmiotem badań.

Skoro film interaktywny nie spełnia warunków definicji filmu, nie wypełnia jej też rzecz jasna interaktywny film dokumentalny. Ustalenie znaczenia tego pojęcia wydaje się równie trudne jak przyjęcie jednoznacznej definicji terminu „film dokumentalny". Gaudenzi proponuje rozwiązanie, które można uznać za przywołaną przez Manovicha pułapkę nadmiernej pojemności znaczeniowej, odbierającej sens używaniu pojęcia. Badaczka pisze: „Każdy projekt, który dokumentuje rzeczywiste wykorzystanie interaktywnej technologii cyfrowej, można nazwać i-doc" – i uzasadnia to następująco:

> Znajdziesz wiele definicji i punktów widzenia dotyczących tego, czym jest interaktywny dokument. Jako że działania na tym polu rozwijają się obecnie bardzo szybko, uważamy, że konieczna jest szeroka definicja, która może obejmować wiele różnych przedsięwzięć. Witryna i-doc zawiera opis projektów, które są gdzie indziej określane jako dokumenty internetowe, dokumenty transmedialne, poważne gry, dokumenty crossmedialne, dokumenty lokalizacyjne, gry dokumentalne, wszechstronne media. Dla nas każdy projekt, który zaczyna się od zamiaru udokumentowania „rzeczywistego", a korzysta z interaktywnej technologii cyfrowej, można uznać za i-doc. Wszystkie te projekty łączy jednoczesne wykorzystanie cyfrowej technologii interaktywnej i metod dokumentalnych. Tam, gdzie one się spotykają, publiczność staje się aktywnym uczestnikiem procesu dokumentalnego – praca rozwija się dzięki jej interakcji, często wnosi ona wkład w zawartość. Jeśli film dokumentalny dotyczy opowiadania o naszym wspólnym świecie, interesuje nas, co się dzieje, gdy publiczność bardziej angażuje się w ten sposób. Nadrzędne pytanie stawiane przez dokumenty interaktywne brzmi: jakie możliwości się pojawiają, gdy traktujemy dokument jako coś, co się współtworzy?[20]

w Warszawie. Zob. *Game Story II – między filmem a grą*, [online] <http://kreatywna-europa.eu/wp-content/uploads/2017/03/GAME-STORY-II-program-ost.pdf>, dostęp: 30.04.2017. W 2016 roku Narodowe Centrum Badań i Rozwoju przeznaczyło 116 mln zł na rozwój branży gier wideo. Zob. *Prawie 116 mln zł dla najlepszych graczy wśród twórców gier*, [online] <http://www.nauka.gov.pl/aktualnosci-ministerstwo/prawie-116-mln-zl-dla-najlepszych-graczy-wsrod-tworcow-gier.html>, dostęp: 30.04.2017.

[19] A. Pitrus, *Sztuka interaktywna według Ryszarda Kluszczyńskiego*, „Kwartalnik Filmowy" 2010, z. 71–72, s. 338–340. Autor recenzji pisze, że książka jest adresowana do „znawców przedmiotu" (czego oczywiście nie uważa za wadę).

[20] Zob. [online] <http://i-docs.org/about-idocs/>, dostęp: 30.03.2017.

W innym miejscu współzałożycielka grupy i-Docs uzupełnia przytoczoną wyżej argumentację:

> Opierając się na wcześniejszym modelu i dyskusji, pojęcie „interaktywny dokument" można rozumieć, definiować i analizować poprzez trzy główne aspekty: 1) interaktywność jako cechy medium i jako proces komunikacyjny; 2) użytkownik postrzegany poprzez interaktywność i fizyczne zaangażowanie; 3) wreszcie zagadnienie autorstwa i narracja w filmie dokumentalnym. Te trzy aspekty interaktywnego dokumentu istnieją w podwójnej relacji zwrotnej, która wkracza w interaktywność jako proces komunikacji. Dlatego też interaktywny dokument mógłby zostać zdefiniowany jako „struktura obejmująca interaktywność, użytkownika i film dokumentalny". Jest to rodzaj niefikcjonalnego dokumentu, który wykorzystuje Internet i czerpie korzyści z technologii i procedur interaktywnych. Technologia interaktywna jest wykorzystywana do budowania komponentów historii dokumentalnych w celu potencjalnego przekazania interaktywnej komunikacji z użytkownikiem. W tym procesie komunikacyjnym użytkownik ma do dyspozycji różne stopnie kontroli i wyboru, może poznawczo i fizycznie aktywować potencjalną interakcję i nadać historii dokumentalnej interaktywne i wymienne znaczenie[21].

Podana w pierwszej części wywodu lista możliwych konkretyzacji dokumentu interaktywnego wywołuje pytania i wątpliwości nie tylko w sferze odnoszącej się do zastrzeżeń Manovicha. Określenie „web-doc" bywa traktowane jako równoznaczne z „i-doc", a także – zupełnie odmiennie – jako nazwa każdego filmu dokumentalnego umieszczonego w Internecie, niekoniecznie interaktywnego. Warunku interaktywności nie muszą też spełniać – choć mogą – dokumenty transmedialne, a zwłaszcza crossmedialne. *Serious games* (czyli gry edukacyjne) nie muszą natomiast zawierać elementów dokumentalnych. Nie jestem też przekonany o sensowności używania obecnie w definicjach przymiotnika „digital" (cyfrowy). Rzadko się bowiem zdarza, by współczesny film (współczesne media) wykorzystywał techniki niecyfrowe, a jeśli już to czyni, zostaje to natychmiast zauważone i uznane za awangardę.

Na uwagę zasługuje sposób ujęcia przez Gaudenzi roli użytkownika – uczestnika interaktywnego procesu obecnego w nim fizycznie i kontrolującego ten proces. Interaktywność jest cechą charakterystyczną medium, jest także postrzegana jako proces komunikacji, którego intencją jest dokumentowanie rzeczywistości dzięki skrzyżowaniu praktyki dokumentalnej i technologii interaktywnych. Pytanie brzmi, jakie daje on uczestnikowi rzeczywiste możliwości i jak odnosi się do zagadnienia autorstwa i narracji w tradycyjnie rozumianym dokumencie.

Przy wszystkich zastrzeżeniach, o których była dotąd mowa, interaktywny film dokumentalny nie jest filmem dokumentalnym spełniającym warunki definicji przyjętych w pracach filmoznawczych. W ugruntowanym w polskim

---

[21] B. Alkarimeh, E. Boutin, *Interactive Documentary: A Proposed Model and Definition*, „French Journal for Media Research" 2017, nr 7, s. 17, [online] <http://frenchjournalformediaresearch.com/index.php?id=1062>, dostęp: 30.03.2017.

piśmiennictwie naukowym określeniu tego rodzaju autorstwa Mirosława Przylipiaka podkreślam fragmenty, które nie dotyczą *i-docs*:

> Film dokumentalny to taki **autonomiczny, istniejący jako osobna całość przekaz audiowizualny, który prezentuje wycinek świata kompletnego, w którym znaczenia nominalne są tożsame ze źródłowymi, w którym istnieje dystans czasowy między momentem rejestracji a momentem odbioru, gdzie zostaje zachowana indeksalna wierność odtworzenia czasu i przestrzeni w ramach ujęcia**, w którym realizatorzy nie ingerują w rzeczywistość przed kamerą albo ingerują i fakt tej ingerencji czynią elementem strukturalnym filmu, albo też ingerują w tym celu, aby przywrócić taki stan tej rzeczywistości, jaki istniał przed pojawieniem się ekipy filmowej, lub też aby wyzwolić prawdę zachowań osób filmowanych, **który naśladuje w swojej strukturze konwencjonalne sposoby właściwego człowiekowi porządkowania rzeczywistości, w którym funkcja autoteliczna względem warsztatu lub tworzywa filmowego, o ile istnieje, nie może przytłumić i zdominować funkcji przedmiotowej**[22].

Powtórzmy: dzieło zdefiniowane jako „interaktywny film dokumentalny" nie jest ani filmem dokumentalnym, ani filmem w szerszym znaczeniu. Dzieło tak zdefiniowane należy do obszaru interaktywnych dzieł audiowizualnych, do obszaru sztuk wizualnych. A w obrębie tych obszarów – do podzbioru, który wyróżnia się wykorzystaniem dokumentalnych („niefikcjonalnych") materiałów i/lub sytuuje uczestników w realnych kontekstach. Ma związek z „rzeczywistością".

„Interaktywny film dokumentalny" nie musi być gatunkiem filmowym. Film dokumentalny rozumiany zgodnie z definicją M. Przylipiaka łatwo może stać się filmem interaktywnym – na przykład jeśli wyposażymy go w interfejs umożliwiający uczestnikowi własny montaż. Dokument interaktywny może łatwo stać się filmem dokumentalnym nieinteraktywnym – na przykład jeśli wyłączymy interfejs, pozbawiając tym samym uczestnika jego uprawnień i narzucając mu rolę odbiorcy przekazu linearnego. Ten sam materiał filmowy może też istnieć jako integralny dokument rozumiany tradycyjnie i materiał (część materiału) do działań podejmowanych przez uczestnika procesu interaktywnego.

Jak zatem mówić o perspektywach rozwoju gatunku, skoro jest on tak niedookreślony, że właściwie nie istnieje? Wydaje się, że należy przyjąć jako podstawowe, choć nieostre, kryterium związku interaktywnego dzieła z rzeczywistością i rozpatrywać obecność dzieła w następujących kontekstach:

- charakter relacji z rzeczywistością, dzieło jako narzędzie poznania, zakres ingerencji w świat przedstawiony;
- związek technologii interaktywnych i praktyki filmu dokumentalnego;
- pojęcie autorstwa, pozycja profesjonalnego dokumentalisty wobec lub wewnątrz procesu interaktywnego, tożsamość twórcy;
- artyzm i kreatywność – „sztuka interfejsu";

[22] M. Przylipiak, *Poetyka kina dokumentalnego*, Gdańsk – Słupsk 2004, s. 49–50. Zob. też K. Kopczyński, *Polski film dokumentalny w dobie konwergencji*, w: *Problemy konwergencji mediów*, red. M. Kaczmarczyk, D. Rott, t. 1, Sosnowiec – Praga 2013, s. 52, 57.

- strategie narracji (inne oczywiście w przypadku dokumentu interaktywnego i tradycyjnego);
- tradycyjny film dokumentalny i i-doc jako elementy jednego przekazu transmedialnego – wspierające się albo konkurujące;
- narzędzia promocji (rozwoju widowni) i finansowanie produkcji;
- style odbioru a zakres uczestnictwa;
- wspólne lub rozłączne poszukiwanie tradycji;
- kwestie etyczne.

Najważniejsze w ocenie procesu zmian zachodzących w obszarze „interaktywnego dzieła dokumentalnego" wydaje się pytanie postawione przez Gaudenzi: w jaki sposób technologia może otwierać nowe drogi do dokumentowania rzeczywistości i jak te odkrycia pozwalają nam aktywnie zmieniać nasz świat i nasze rozumienie świata[23]. Szczegółowe rozważania na ten temat nie wchodzą w zakres niniejszego artykułu, warto jednak zauważyć, że nie jest przesądzone, iż poznawanie rzeczywistości poprzez „czynny" udział w procesie interaktywnym jest bardziej skuteczne niż za pomocą odbioru tradycyjnego, niepoddawanego przekształceniom dokumentu czy też filmu fabularnego albo animacji (czyli tak zwanej interaktywności kognitywnej). Jesteśmy w kręgu rozważań na temat zjawiska odbioru, które może być rozpatrywane z perspektywy psychologicznej, filozoficznej, antropologicznej, socjologicznej, a także sztuki filmowej (szczególnie języka filmu) i oceny artystycznej dzieła. Pytanie Gaudenzi jest od dawna obecne w refleksji filmoznawczej, choć współcześnie wyobrażamy sobie sytuację widza inaczej niż autor wydanej w 1987 roku pracy o filozofii filmu: „Najważniejszą rzeczą jest kontrast między realnymi warunkami, w których znalazł się widz siedzący w ciemności, wpatrzony i wsłuchany w potężne źródło, jakie ma przed sobą, i tym, co to źródło przekazuje"[24].

Ustalenie zakresu interaktywności wpisanego w dzieło – w szczególnym przypadku niezakładającego istnienia barier ograniczających aktywność uczestnika procesu – jest podstawowym rozstrzygnięciem, którego muszą dokonać twórcy. Odwołując się do ustaleń Gaudenzi, Inge de Leeuw wyróżnia trzy stopnie interaktywności: „[…] w połowie zamknięty (użytkownik może przeglądać zawartość, ale nie może jej zmieniać), w połowie otwarty (użytkownik może uczestniczyć w sposób ograniczony, nie mając prawa zmieniać struktury interaktywnego dokumentu) lub całkowicie otwarty (użytkownik i interaktywny dokument stale zmieniają się i dostosowują do siebie nawzajem)"[25]. Następnie podaje przykłady na każdy z nich. W pierwszym wypadku są to *Welcome to Pine Point*[26] i *Brèves de Trottoir*[27], w drugim – *Journey to the End of Coal*[28],

[23] S. Gaudenzi, dz. cyt.

[24] I. Jarvie, *Philosophy of the Film. Epistemology, Ontology, Aesthetics*, New York – London 1987, s. XI.

[25] I. de Leeuw, *The 6 Most Innovative Interactive Web Documentaries*, [online] <https://creators.vice.com/en_au/article/the-6-most-innovative-interactive-web-documentaries>, dostęp: 2.05.2017.

[26] *Welcome to Pine Point* (2010), reż. Paul Shoebridge, Michael Simons.

[27] *Brèves de Trottoir* (2010), reż. Oliver Lambert.

[28] *Journey to the End of Coal* (2008), reż. Samuel Bollendorff, Abel Ségrétin.

Soul Patron[29] i *Prison Valley*[30]. Autorka artykułu stwierdza też, że nie ma na razie dokumentu, który odpowiadałby trzeciemu rodzajowi interaktywności. Wspomina jedynie o – skądinąd dobrze już znanej badaczom i dokumentalistom w 2011 roku, kiedy to I. de Leeuw publikuje swój artykuł – stronie naśladowców *Człowieka z kamerą* Dżigi Wiertowa[31], na której pojawiały się coraz to nowe fragmenty filmowe nagrywane współcześnie na wzór konkretnych scen dzieła z 1929 roku[32].

Schemat zaproponowany powyżej wydaje się dziś mało przydatny. Po pierwsze dlatego, że z perspektywy czasu trudno jest uchwycić różnicę między pierwszym i drugim stopniem interaktywności, tak jak nie widać rozbieżności między założeniami *Welcome to Pine Point* i *Prison Valley*. Mówiąc w skrócie, oba reprezentują typ dokumentu interaktywnego, który daje użytkownikowi możliwość wyboru własnej drogi przez udostępnione materiały: krótkie filmy dokumentalne lub fabularne, archiwalia, zestawy zdjęć, nagrania dźwiękowe. Sposób wprowadzenia użytkownika w świat dokumentu może być mniej lub bardziej rozbudowany, zwykle jednak chodzi o wejście w jakąś rzeczywistą przestrzeń (miasto, kopalnię, dolinę pełną więzień, park narodowy, nowoczesny albo zabytkowy budynek itp.). Niekiedy taki prolog jest filmem fabularnym – tak jak w polskim *Zamku*[33], kiedy indziej przypomina raczej rozwiązania przyjmowane na stronach WWW.

Po drugie trudno się zgodzić z tezą, że eksperyment Perry'ego Barda polegający na nakręceniu przez wielu autorów remake'ów różnych scen *Człowieka z kamerą* reprezentował najwyższy stopień interaktywności. Dziś wprawdzie strona eksperymentu jest już niedostępna[34], ale jej działanie było bardzo proste: każdy, kto chciał, umieszczał na niej swoją pracę i mogła ona być natychmiast porównana z odpowiednią sceną filmu D. Wiertowa. Poprzez dodawanie tych materiałów tworzył się obok *Człowieka z kamerą* zbiorowy remake, nigdy jednak nie osiągnął on stanu kompletności ani nawet struktury narracyjnej na tyle zaawansowanej, by można było oglądać go jako filmową całość. Samo zestawienie scen nagranych przez Wiertowa i zrealizowanych przez jego fanów jest interesujące, na co dowodem jest materiał udostępniony przez P. Barda po zakończeniu eksperymentu, ale dzieło to można po prostu obejrzeć, używanie wobec niego narzędzi interaktywnych nie jest przewidziane. Skądinąd tworzenie filmów z materiałów nadesłanych przez różnych autorów jest rodzajem interaktywności – proces ten wydaje się jednostronny, ale jego początkiem jest reakcja użytkownika na zaproszenie do współpracy. W 2011 roku Ridley Scott i Kevin Macdonald zrealizowali w ten sposób pełnometrażowy dokument *Jeden*

[29] *Soul Patron* (2010), reż. Frederik Rieckher.
[30] *Prison Valley* (2010), reż. David Dufresne, Philippe Brault.
[31] *Człowiek z kamerą* (1929), reż. Dżiga Wiertow.
[32] I. de Leeuw, dz. cyt.
[33] *Zamek* (2014), reż. Paweł Czarkowski. Film jest dostępny na stronie: <www.zamek-film.com>, dostęp: 3.05.2017.
[34] Por. [online] <https://www.youtube.com/watch?v=G6hOfo1N_B0&feature=player_embedded>, dostęp: 3.05.2017.

dzień z życia[35], montując materiały nadesłane przez 80 tysięcy użytkowników serwisu YouTube ze 192 krajów. W Polsce podobną akcję wymyślili jeszcze w XX wieku Marcel i Paweł Łozińscy, jednak nie odbyła się ona z powodu braku finansowania[36]. Takie działania znajdują się, jak się wydaje, poza typologią przytoczoną przez de Leeuw.

We wspomnianej już pracy doktorskiej pod tytułem *The Living Documentary: From Representing Reality to Co-Creating Reality in Digital Interactive Documentary*[37] [Żywy dokument: od reprezentowania rzeczywistości do współtworzenia rzeczywistości w interaktywnym dokumencie cyfrowym] Gaudenzi porządkuje i znacznie rozbudowuje swoje wcześniejsze tezy. Przyjmując jako podstawę filozoficzną rozprawy ustalenia Gillesa Deleuze'a i odwołując się do typologii filmu dokumentalnego Billa Nicholsa[38], autorka proponuje spojrzenie na dokument interaktywny, wykorzystując stworzone przez siebie – choć, być może, równolegle także przez innych badaczy – pojęcie „dokument żywy" (*living documentary*). Jej zdaniem każdy dokument interaktywny jest dokumentem żywym. Dokument żywy nie musi natomiast być interaktywny ani nawet umieszczony w Sieci, kryterium jest tu bowiem relacja: rzeczywistość – film – widz (uczestnik), która może być podstawą twórczych zachowań także w wypadku tradycyjnego dokumentu, oglądanego na przykład w kinie. Opisana przez B. Nicholsa „metoda uczestnictwa" (*participatory mode*), dotycząca interakcji: temat – dokumentalista, zostaje rozbudowana, gdy mowa o dokumencie interaktywnym, o relację z odbiorcą – uczestnikiem procesu, wyposażonym w narzędzia pozwalające na jego kształtowanie[39]. Pozostawiając na inną okazję ocenę możliwości praktycznego zastosowania tego złożonego modelu, warto zauważyć, że wynika on z analizy drogi, którą podąża dokument interaktywny – „od reprezentowania rzeczywistości do jej współtworzenia". Gaudenzi pisze także:

> Jeśli jesteśmy częścią obiektu istniejącego w związkach, każda z naszych decyzji destabilizuje i zmienia położenie pozostałych połączonych ze sobą elementów/komponentów. Nie jesteśmy odłączonymi i obiektywnymi obserwatorami. Jesteśmy interaktywni, a tym samym odpowiedzialni, działający wewnątrz interaktywnego dokumentu. Kluczowe znaczenie ma teraz decyzja, jaką rolę chcemy zagrać/stworzyć/zbadać, ponieważ – zależnie od trybu interaktywnego, w którym uczestniczymy – wpływamy na rzeczywistość, samych siebie i dokument[40].

Analiza Gaudenzi nakazuje bliżej przyglądać się eksperymentom dokumentalnym, zbliżającym uczestnika mediów do roli kreatora rzeczywistości. Nie chodzi już tylko o dzieła wykorzystujące transmisję obrazu i dźwięku online,

[35] *Jeden dzień z życia* (2011), reż. Ridley Scott, Kevin Macdonald.

[36] Zob. K. Kopczyński, *„Kinematograf" Łozińskich, czyli ucieczka przed poznaniem*, w: *Kino, którego nie ma*, red. P. Zwierzchowski, D. Wierski, Bydgoszcz 2013, s. 231–238.

[37] S. Gaudenzi, *The Living Documentary: From Representing Reality to Co-Creating Reality in Digital Interactive Documentary*, London 2013, [online] <http://research.gold.ac.uk/7997/>, dostęp: 30.03.2017.

[38] B. Nichols, *Introduction to Documentary*, wyd. 2, Indiana University Press 2010, s. 31–32.

[39] S. Gaudenzi, *The Living Documentary: From Representing Reality*… .

[40] Tamże, s. 242.

co umożliwia obserwację świata w czasie rzeczywistym i reakcję na zmiany, a także wybór perspektywy spojrzenia uzależnionego od punktu widzenia kamery i sposobu rejestracji dźwięku. Uczestnik procesu ma wyjść z domu, przejść rzeczywistą drogę i podejmować ważne decyzje. Gaudenzi przywołuje najbardziej spektakularne do czasu publikacji doktoratu dokonanie w tej dziedzinie: *A Machine to See With*[41], dzieło interaktywne wykonane przez brytyjską grupę The Blast Theory i zaprezentowane na festiwalu Sundance w 2011 roku (na którym zresztą miał też premierę *Jeden dzień z życia*). Autorzy zamierzenia piszą:

> Mieszając materiał dokumentalny z kreacjami znanymi z thrillerów i filmów Jeana-Luca Godarda, *Maszyna do patrzenia* zaprasza publiczność do podejmowania ryzyka, gry i łączenia marzeń o thrillerze z pytaniami politycznymi, którym każdy z nas musi stawić czoła w interakcji ze zautomatyzowanym systemem interakcji i kontroli, jaki przeprowadza uczestnika przez czułe punkty miasta[42].

I dalej, w instrukcji dla uczestnika:

> To film, w którym grasz główną rolę. Zarejestruj się online i przekaż swój numer telefonu komórkowego. W tym samym dniu odbierzesz automatyczną rozmowę i dostaniesz adres, pod który masz się udać. Telefon zadzwoni ponownie, gdy znajdziesz się na przydzielonym rogu ulicy. Seria instrukcji poprowadzi cię przez miasto. Jesteś główną postacią w filmie skoku: to wszystko jest o tobie. Napięcie rośnie, gdy po ukryciu pieniędzy w publicznej toalecie idziesz na spotkanie ze wspólnikiem i potem do banku. Od ciebie zależy, czy weźmiesz udział w napadzie na bank i tym, co wydarzy się później[43].

To wszystko jest „o tobie" – to ważny element strategii wciągania uczestnika w eksperyment, którego publicysta „The Guardian" nie nazywa jednak filmem, tylko „doświadczeniem gry w mieście" („location-based urban gaming experience"), pisząc, że dziś pokazuje się takie rzeczy tylko na ekscentrycznym festiwalu, ale jutro będą one obecne w całym świecie[44]. Być może jest to przestroga przed nazywaniem utopią przedsięwzięć, które wydają się dziś nieprawdopodobne, ale w przyszłości na pewno zostaną zrealizowane. W pracach z 2017 roku grupa The Blast Theory proponuje mieszkańcom miast Hull i Aarthus wyobrażenie sobie miast w 2097 roku. Punktem odniesienia jest stan obecny.

Działalność The Blast Theory wskazuje na to, że wyraźną tendencją w najbliższych latach będzie zacieranie się granic między przekazem fikcjonalnym i niefikcjonalnym. Tempo rozwoju formy dokumentu interaktywnego

[41] *A Machine to See With* (2010), reż. The Blast Theory Group.

[42] *A Machine to See With*, [online] <http://www.blasttheory.co.uk/projects/a-machine-to-see-with/>, dostęp: 2.05.2017.

[43] Tamże.

[44] Na takie dookreślenie gatunkowe może mieć jednak wpływ miejsce publikacji – blog poświęcony grom. Zob. *Getting Blasted at Sundance*, [online] <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/jan/20/sundance-games-blast-theory?INTCMP=SRCH/>, dostęp: 2.05.2017.

i to, czy zostanie ona wchłonięta przez znacznie silniejszą grę wideo, zależy od takich czynników, jak:
- atrakcyjność form dokumentalnych dla twórców gier i form transmedialnych;
- tempo upowszechniania tanich narzędzi (programowanie, interfejs, ale także realizacja zdjęć i postprodukcja);
- charakter edukacji w dziedzinie filmu (mediów), rola edukacji interaktywnej i transmedialnej;
- skuteczność nowych metod rozwoju (uaktywniania) widowni;
- zmiany w strategii i w modelu finansowania mediów europejskich i mediów publicznych (również poza Europą[45]);
- rozwój niezależnych form dystrybucji i finansowania.

W pierwszym piętnastoleciu XXI wieku dokument interaktywny nie rozwinął się tak szybko, jak przewidywano w piśmiennictwie i dyskusjach branżowych[46]. Nie zagroził też tradycyjnym formom dokumentalnym, produkowanym dla kina, telewizji, a także specjalnie dla Internetu. Mimo gatunkowego niedookreślenia ma jasną misję: z jednej strony opis, z drugiej – przekraczanie granic rzeczywistości aż do jej współtworzenia. Mieści się też doskonale w nowoczesnym ujęciu hermeneutyki, traktującym rozumienie nie jako rekonstrukcję, lecz dialog – dobrze, jeśli wyprzedzający działanie na rzecz zmiany tego, co próbowało się zrozumieć.

Bibliografia

Dokumenty prawne

Ustawa z dnia 30 czerwca 2005 roku o kinematografii (Dz.U. 2005, nr 132, poz. 1111), [online] <https://www.pisf.pl/files/dokumenty/informacje_prawne/ustawa_o_kinematografii_tekst_ujednolicony.pdf>, dostęp: 30.04.2017.

Opracowania

Alkarimeh B., Boutin E., *Interactive Documentary: A Proposed Model and Definition*, „French Journal for Media Research" 2017, nr 7, [online] <http://frenchjournalformediaresearch.com/index.php?id=1062>, dostęp: 30.03.2017.

A Machine to See With, [online] <http://www.blasttheory.co.uk/projects/a-machine-to-see-with/>, dostęp: 2.05.2017.

Bordwell D., Thompson K., *Film Art. Sztuka Filmowa. Wprowadzenie*, tłum. B. Rosińska, Warszawa 2014.

Bordwell D., Thompson K., *Film jako sztuka: kreatywność, technologia i biznes*, w: tychże, *Film Art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, tłum. B. Rosińska, Warszawa 2014.

Encyklopedia kina, red. T. Lubelski, Kraków 2003.

Filiciak M., *Film jako zdarzenie wizualne. Relacje kina i innych mediów w epoce cyfrowej – przypadek gier wideo*, w: *Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa*, red. A. Gwóźdź, Warszawa 2010.

Game Story II – między filmem a grą, [online] <http://kreatywna-europa.eu/wp-content/uploads/2017/03/GAME-STORY-II-program-ost.pdf>, dostęp: 30.04.2017.

[45] Na szczególną uwagę zasługuje model kanadyjski. Zob. oficjalną stronę National Film Board, [online] <https://www.nfb.ca/interactive/>, dostęp: 3.05.2017.

[46] Autor artykułu uczestniczył w takich dyskusjach na Krakowskim Festiwalu Filmowym (2010), Sheffield Docs (2011), a także podczas seminarium zorganizowanego przez Screen Training Ireland w Pradze (2011).

Gaudenzi S., *The Living Documentary*, [online] <http://docubase.mit.edu/playlist/the-living-documentary/>, dostęp: 30.03.2017.

Gaudenzi S., *The Living Documentary: From Representing Reality to Co-Creating Reality in Digital Interactive Documentary*, [online] <http://research.gold.ac.uk/7997/>, dostęp: 30.03.2017.

Getting Blasted at Sundance, [online] <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/jan/20/sundance-games-blast-theory?INTCMP=SRCH/>, dostęp: 2.05.2017.

Helminen S.A., *Glorianna Davenport. An Interactive Pioneer*, „DOX. European Documentary Magazine” 2014, z. 103.

Jarvie I., *Philosophy of the Film. Epistemology, Ontology, Aesthetics*, New York – London 1987.

Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

Kino, którego nie ma, red. P. Zwierzchowski, D. Wierski, Bydgoszcz 2013.

Kino po kinie. Filmy w kulturze uczestnictwa, red. A. Gwóźdź, Warszawa 2010.

Klejsa K., *„A film like thing”, czyli o tym, jak zjawiska filmopodobne utrudniają odpowiedź na pytanie: „Co to jest film?”*, w: *Kino po kinie. Film w kulturze uczestnictwa*, red. A. Gwóźdź, Warszawa 2010.

Kletowski P., *Interaktywne kino*, w: *Encyklopedia kina*, red. T. Lubelski, Kraków 2003.

Kluszczyński R.W., *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Kraków 2002.

Kluszczyński R.W., *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Kraków 2001.

Kluszczyński R.W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010.

Kopczyński K., *„Kinematograf” Łozińskich, czyli ucieczka przed poznaniem*, w: *Kino, którego nie ma*, red. P. Zwierzchowski, D. Wierski, Bydgoszcz 2013.

Kopczyński K., *Polski film dokumentalny w dobie konwergencji*, w: *Problemy konwergencji mediów*, red. M. Kaczmarczyk, D. Rott, t. 1, Sosnowiec – Praga 2013.

Kreatywna Europa, [online] <http://kreatywna-europa>, dostęp: 30.04.2017.

Leeuw I. de, *The 6 Most Innovative Interactive Web Documentaries*, [online] <https://creators.vice.com/en_au/article/the-6-most-innovative-interactive-web-documentaries>, dostęp: 2.05.2017.

Manovich L., *Cinema and Digital Media*, w: *Perspectives of Media Art*, red. J. Shaw, H.P. Schwarz, Ostfildern 1996, [online] <http://manovich.net/content/04-projects/008-cinema-and-digital-media/06_article_1995.pdf />, dostęp: 30.04.2017.

Manovich L., *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Warszawa 2006.

National Film Board, [online] <https://www.nfb.ca/interactive/>, dostęp: 3.05.2017.

Nichols B., *Introduction to Documentary*, wyd. 2, Indiana University Press 2010.

Perspektywy rozwoju branży rozrywki i mediów w Polsce 2016–2020, [online] <http://www.pwc.pl/pl/publikacje/2016/entertainment-and-media-outlook-2016-2020-polska-perspektywa-pwc.html>, dostęp: 30.04.2017.

Pitrus A., *Sztuka interaktywna według Ryszarda Kluszczyńskiego*, „Kwartalnik Filmowy” 2010, z. 71–72.

Prawie 116 mln zł dla najlepszych graczy wśród twórców gier, [online] <http://www.nauka.gov.pl/aktualnosci-ministerstwo/prawie-116-mln-zl-dla-najlepszych-graczy-wsrod-tworcow-gier.html>, dostęp: 30.04.2017.

Problemy konwergencji mediów, red. M. Kaczmarczyk, D. Rott, Sosnowiec – Praga 2013.

Przylipiak M., *Kino bezpośrednie*, t. 1: *1960–1963*, Gdańsk 2008.

Przylipiak M., *Kino bezpośrednie*, t. 2: *1963–1970. Czas autorów*, Gdańsk 2014.

Przylipiak M., *Kino bezpośrednie*, t. 3: *1963–1970. Między obserwacją a ideologią*, Gdańsk 2014.

Przylipiak M., *Poetyka kina dokumentalnego*, Gdańsk – Słupsk 2004.

Filmografia

A Machine to See With (2010), reż. The Blast Theory Group.

Człowiek z kamerą (1929), reż. Dżiga Wiertow.

Brèves de Trottoir (2010), reż. Oliver Lambert.

Jeden dzień z życia (2011), reż. Ridley Scott, Kevin Macdonald.

Journey to the End of Coal (2008), reż. Samuel Bollendorff, Abel Ségrétin.

New Orleans in Transition, 1983–1986 (1987), reż. Glorianna Davenport.

Prison Valley (2010), reż. David Dufresne, Philippe Brault.
Soul Patron (2010), reż. Frederik Rieckher.
Welcome to Pine Point (2010), reż. Paul Shoebridge, Michael Simons.
Zamek (2014), reż. Paweł Czarkowski.

Streszczenie

Interaktywność, efekt rozwoju technologicznego mediów, stanowi obecnie jedną z ich najważniejszych cech. Podział na „użytkowników" i „uczestników" mediów może być podziałem na grupy wiekowe i grupy o różnym zaawansowaniu technologicznym. Wśród „użytkowników" dominują widzowie telewizyjni 55+, „uczestnikami" są głównie osoby należące do dwóch grup wiekowych: od 18 do 24 lat i od 25 do 34 lat, deklarujące w coraz większym stopniu brak zainteresowania biernym odbiorem przekazu telewizyjnego i nastawione na „współtworzenie" mediów. Prawidłowości te dotyczą także wszystkich rodzajów filmowych. Mimo prób, podejmowanych zwłaszcza po 2010 roku, interaktywny film dokumentalny nie rozwinął się jednak tak szybko, jak przewidywano. Opierając się na pracach teoretycznych, wystąpieniach praktyków i doświadczeniach własnego uczestnictwa w dyskusjach branżowych, autor artykułu stawia hipotezy dotyczące zarówno powodów takiego stanu rzeczy, jak i przyszłości omawianego gatunku na rynku mediów.

Interactive Documentary: History and Development Perspectives

Summary

"Interactivity", a result of technological development of the media, is currently one of its most important features. The breakdown of the "users" and "participants" of the media can be broken down into age groups and groups with different technological levels. Among "users" dominate television viewers 55+, "participants" are mainly people belonging to two groups: from 18 to 24 and from 25 to 34 years old, declaring being increasingly uninterested in the passive reception of television and focused on "co-creation" of the media. These rules also apply to all types of film. In spite of the post-2010 attempts, the interactive documentary did not develop as fast as anticipated. Based on the researcher's work, interviews with filmmakers and the experience of participating in professional discussions, the author of the paper puts forward hypotheses, both on the reasons for this state of affairs and on the future of this genre in the media market.